

“Pro robinsona je sirka nad zlato”

Alexander Selkirk, na lodi Duke - 2. února 1709



PRAVIDLA A LEVIDLA

revision v.5 - 12.5.2024

§1 Začátek:

v pátek **17. května 2024, od 15:30 do 17:00**, start je na rozcestí oranžové Stezky Žlutavy, žluté Stezky Nové Dědiny a červené Stezky Bělova, v údolí Širokého potoka na konci Bělova <https://mapy.cz/s/gadotareha>. Bude vás tu čekat startovní komisař Aki.

Parkovat auto můžete zde <https://mapy.cz/s/labejunono>. Účastníci si zajišťují dopravu sami. Od Společenského domu v Otrokovicích je to necelé 4 km pěšky.

§2 Konec:

v neděli **19. května v 16:00** na vám dosud neznámém místě nedaleko Zlína. Pokud mi pošlete nejpozději v pondělí 13. května e-mail na Vašeho řidiče, dozví se, kde budete končit již v pátek odpoledne a může vás tam čekat. V cíli hledejte komisaře Tygra.

§3 Kategorie:

Drsňáci: jediná plnohodnotná kategorie. Platí pro ni všechna níže uvedená pravidla, mimo §4 "Speciální pravidla pro Dudlíky". Její účastníci mohou získat titul "*Účastník Přežití*" a jako jediní se mohou chlubit titulem "*Přežil Přežití*", "*Vítěz Přežití*" a "*Nejlepší mezi nejlepšími*".

Dudlíci: mohou získat pouze titul "*Účastník Přežití*" a "*Nejlepší mezi Dudlíky*". Dudlíci mají stejné úkoly jako Drsňáci, řídí se speciálními pravidly.

§4 Speciální pravidla pro Dudlíky:

Mohou startovat z místa startu kdykoli od pátku 15:30 a ukončit závod kdykoli a kdekoli na trati, nejpozději v neděli 16:00 (pro Dudlíky neplatí §6).

Všechny body mají společné s Drsňáky s několika výjimkami, které budou popsány ve startovní obálce Dudlíků.

Dudlíci mají dva cíle: Oficiální a Alternativní - za ukončení v Oficiálním cíli Přežití získají 2000 ZS. Za ukončení v alternativním cíli Dudlíků získávají 1000 ZS.

Pokud nestartují s ostatními v pátek v 16:00, tak výbavu na trasu nafasují po dohodě se Simbou předem.

Nemají žádné bonusové body za ušetřené (do cíle donesené) potraviny.

§5 Možné tituly pro nejlepší borce:

- "Účastník Přežití" - vystartoval na trať Přežití a přežil na ní podle pravidel minimálně 8 hodin
- "Přežil Přežití" - vystartoval na trať Přežití a přežil na ní 48 hodin
- "Vítěz Přežití" - vystartoval na trať Přežití, přežil na ní 48 hodin, prošel všechny povinné body a došel až do cíle
- "Nejlepší mezi nejlepšími" - vítěz Přežití s nejvyšším ziskem Zlatých sirek v kategorii Drsňáci.
- "Nejlepší mezi Dudlíky" - tým s největším ziskem Zlatých sirek v kategorii Dudlíci

§6 Pravidlo 48 hodin:

na trati musíte "přežít" 48 hodin při dodržení všech pravidel. Pokud tedy vystartujete v pátek v 16.15, musíte přežívat na trati, nebo v cíli, do neděle 16.15 při dodržení všech pravidel (pomoc, jídlo, pití, přístřeší). Přežívat přímo v cíli delší dobu může být obtížné. Možná tam nepůjde postavit přístřeší, možná nebude kam odskočit na WC. Na trati je to lepší.

Může se stát, že neodstartuje přesně v 16:00 - v tom případě, pokud chcete získat titul "Přežil Přežití", "Vítěz Přežití", nebo "Nejlepší mezi nejlepšími", musíte skončit v cíli tak, aby jste přežili na trati minimálně 48 hodin.

§7 Co vzít sebou:

doporučuji pohodlné boty do terénu (základní trasa bude min. 25 km), vhodné oblečení vzhledem k počasí, dostatek nabitých čelovek, karimatku (hamaku spacák, stan (plachtu), jídlo, pití, povinnou výbavu.

§7a Mapa:

Mapa je doporučena KČT 89-90 (Slovácko, Chřibý a Jižní Haná), nebo obdobná - základní mapu na úrovni Seznam.cz dostanete od pořadatelů.

§8 Váhové omezení:

Maximální průměrná váha nesených věcí na člena týmu v okamžiku startu, včetně batohu a jídla, je 14 kg. Do váhy se nepočítá oblečení a obutí co mají členové týmu v okamžiku startu na sobě, výbava, kterou nafasuje tým na startu a pití.

Komisař má právo na startu nesené věci převážít. Komisař má právo kontrolovat oblečení a obutí co má vážený přeživající na sobě a v případě nepřiměřeného množství oblečení zařadit některé oblečení mezi vážené věci.

§9 Povinná výbava:

hodinky na kterých lze **stopovat** čas s přesností na sekundy, jeden **tenisák**, něco na **psaní** nerozpíjecí (tj. tužka či propiska), dva **šátky**, krejčovský **metr**, **foťák** (který vyfotí minimálně 100 fotek), jedna standardní kuchyňská **špejle**, šestistěnná **kostka**, jedno náhradní bílé bavlněné **prádlo** (nejlepe trenky, boxerky či slipy vhodné na zničení), **sirky**. Výbava bude upřesňována postupně, poslední verze bude zaslána e-mailem v pondělí 13. května, spolu s přesným místem startu.

§9a Základní pojmy použité v popisu úkolů:

Přírodní materiál = věci, co najdeš v přírodě, nejsou nijak zpracované a jsou přírodního původu. Přírodní materiál není např. staré železo, plastové výrobky, papír, prkno, dlažební kostka, atd... . Přírodní materiál je např. listí, hlína, kamení, klacek, voda... . Pokud není uvedeno jinak, můžeš přírodní materiál upravovat Týmovou výbavou.

Týmová výbava = cokoli, co je tvého týmu a co si tvůj tým nese s sebou už od startu.

Všechny úkoly můžeš plnit pouze s použitím týmové výbavy a přírodního materiálu, pokud není v úkolu uvedeno jinak

Čas a den = pokud máš v průvodce zapsat čas a den, zapiš čas s přesností na minuty a slovní označen dne (pátek / sobota / neděle)

Kbelík / Kýbl = kbelík, který jste si přinesli na start a nějak pojmenovali. Nelze ničím nahradit. Ani jiným, naprosto stejným kbelíkem.

PST = počet startujících týmů na Přežití ve všech kategoriích celkem. Má vliv na úkoly hodnocené porovnáním výkonů týmu. Tyto úkoly se hodnotí až v cíli, dohromady za všechny kategorie.

§10 Jídlo:

na startu můžete mít maximálně 3000 g jídla na osobu. Cokoliv co můžete sníst či vypít, kromě čisté vody, je považováno za jídlo. U jídla originálně zabaleného se počítá váha uvedená na obale (pokud je uvedena). Pokud jídlo nemá

originální obal (nebo váha není na obale uvedena, je nečitelná, obal je poškozený, ...) váží se včetně obalu, ve kterém je přinesete. U neoriginálně zabalených tekutin se bere hmotnost včetně lahve.

§11 Komisaři:

komisaři mají právo kdykoli a kdekoli kontrolovat u týmů cokoli, co jakkoli souvisí s plněním úkolů, dodržování pravidel, fair-play hrou na Přežití.

§12 Zakázané jídlo a vybavení:

Je zakázáno nést a konzumovat alkohol a energetické nápoje.

Je zakázáno používat jakoukoliv elektroniku s výjimkou svítilny, foťáku a hodinek pro měření času. Jako foťák můžete použít mobil bez SIM karty a bez jakékoli nainstalované mapové aplikace.

§13 Bonus za jídlo:

v cíli se zváží, kolik jídla donesete a za každý gram získáte 1 Zlatou Sírku.

Neoriginálně zabalené jídlo komisař vysype/vylíje z obalu a poté zváží. Stejně tak načaté balení jídla v originálním obalu. U nenačatého jídla v originálním obalu se bere váha uvedená na obalu, pokud lze zjistit. Jinak se bere jako načaté jídlo.

Jídlo vážené v cíli musí být to samé co si odnesete ze startu = pokud si během cesty nasbíráte hříby tak se na konci neváží. Stejně tak pokud uvaříte čaj z vody a dáte jej do petky, nebo si rozpustíte ve vodě ze studánky šumák, nebude se vám tato hmotnost počítat. Maximální zisk v cíli za donesené jídlo je 3000 Zlatých Sirek pro jeden tým.

§14 Jak si volíte trasu:

Na startu vyfasujete mapu, kde bude vyznačen START, další povinný bod (PB01) (nebo více povinných bodů) a několik volitelných bodů (VBx). Dalším povinným bodem musíte projít, pokud chcete pokračovat dále. Na volitelné body můžete jít kdykoli a na každém musíte otevřít obálku s volitelným úkolem, pokud ještě nějakou máte.

Jakmile dorazíte na bod PB1, otevřete obálku s označením tohoto bodu (obálka PB01). Najdete v ní zadání povinného úkolu, někdy i mapu s dalšími povinnými a/nebo volitelnými body.

Na poslední mapě najdete vyznačen CÍL (Hora poznání, na kterou vystoupíš a zříš, že na pobřeží čeká loď, tvá záchrana). Do Cíle musíte dorazit v neděli po 48 hodinách od startu - blíže viz. §6. Komisař bude v cíli do 17:00.

§14a Počet povinných a volitelných bodů:

Mezi startem a cílem se bude nacházet 5 až 10 povinných bodů a délka trasy po těchto povinných bodech bude 20 - 40 km. **Povinné body musíte projít dle jejich pořadí** (START – PB1 – PB2 – PB3 – ... - CÍL), Volitelných bodů najdete na trase 25 až 35. Na volitelné body (VBx) můžete jít kdykoliv a nezáleží na pořadí, v jakém je projdete.

§14b Popis povinných a volitelných bodů:

Pokud najdeš v obálce novou mapu, najdeš v ní i seznam nových volitelných bodů na mapě vyznačených s podrobnými údaji. Popis VB obsahuje jméno bodu

(VB1), popis bodu (*Soutok Bílé a Modré Otavy - 100 m nad asfaltovou cestou*), počet ZS které získáte za dosažení bodu (300 ZS), a popis důkazu dosažení bodu (*Fotografie týmu na soutoku*).

Popis povinných bodů je uveden vždy na konci povinného úkolu v předešlé obálce - například v obálce PB01 najdete popis PB02.

§14c Uvedení zbývajících délek trasy:

U každého povinného bodu bude uvedeno, kolik procent povinné trasy máte ještě před sebou - výpočet vychází z předpokladu, že procházíte pouze povinné body a vzdálenost je měřena vzdušnou čarou.

§15 Hodnocení - Zlaté sirky

Pořadí týmů se stanoví podle celkového počtu získaných Zlatých sirek (dále jen ZS). Čím více ZS, tím lépe.

§16 Kolik je za co Zlatých sirek:

Za dosažení povinného bodu získáte vždy 2000 ZS. Za dosažení volitelného bodu získáte tolik ZS, kolik bude zapsáno u jeho názvu (100 – 1000). Za splnění úkolu (povinného, nebo volitelného) získáte až 500 ZS, při bonusovém plnění až 1000 ZS, pokud není v popisu úkolu uvedeno jinak. Pokud otevřený úkol nesplníte, dostáváte penále 500 ZS, pokud není v popisu uvedeno jinak..

§17 Volba volitelných bodů a volitelných úkolů:

volitelné úkoly jsou dvou typů - Modrý VUM (obálka popsána modře - vyžaduje pro splnění vodu, někdy i větší plochu vody) a Zelený VUZ (obálka popsána zeleně - nevyžaduje vodu). Volitelné úkoly plníte postupně podle jejich pořadí. Pokud tedy jako první přijdete na volitelný bod, kde je k dispozici voda (nebo podle mapy vidíte, že cestou na další bod vodu najdete) a chcete plnit "modrý" volitelný úkol, otevřete modrou obálku VUM1. Až budete chtít na jiném VB plnit další úkol s vodou, otevřete obálku VUM2, atd.

Stejně tak plníte postupně "zelené" volitelné úkoly. Jako první plníte na nějakém volitelném bodě zelený VUZ1, na jiném VB pak VUZ2, ...

§17a povinnost plnit úkoly na volitelných bodech

Na volitelných bodech **musíte vždy otevřít obálku** VUM, nebo VUZ a plnit jeden volitelný úkol.

Pokud vám zůstaly pouze úkoly VUM, musíte na volitelném bodě otevřít VUM, i kdyby v okolí nebyla žádná voda.

Pokud vám všechny volitelné úkoly došly, pak obálku s volitelným úkolem neotevřete a dostanete jen bonusové ZS za dosažení volitelného bodu.

§17b povinnost splnit všechny volitelné úkoly

Pokud vám v cíli zůstanou neotevřené obálky s volitelnými úkoly (proto, že jste nenavštívili dostatek volitelných bodů), počítají se všechny neotevřené VUZ a VUM jako nesplněné. Za každou neotevřenou obálku získáš **dvojnásobek penále** za nesplnění úkolu.

§18 otevírání obálek s volitelnými úkoly:

Obálky s volitelnými úkoly nemůžete otevřít jinde než na volitelném bodě. Nelze je ani otevřít „později“ za nějaký VB kde jste se původně rozhodli obálku neotevřít. Na každém volitelném bodě můžete otevřít maximálně jednu obálku s volitelným úkolem.

§19 Kdy plním úkol:

jakýkoliv úkol - povinný i volitelný - můžete plnit kdykoli od jeho otevření na nějakém bodě (povinný úkol PUxx na konkrétním povinném bodě PBxx - volitelný úkol VUx na libovolném volitelném bodě VBy), až do dosažení prvního dalšího bodu, pokud není v obálce napsáno jinak (např. ihned zůstaňte stát 10 hodin na tomto místě / tento úkol splňte na náměstí ve Vsetíně / ...).

Příklad: Pokud na PB dostanete povinný úkol "Nasbírej 1000 šišek" a pokračujete dál na volitelný bod VB15 "Zastávka autobusu Vizovice", můžete po celou cestu sbírat šišky, dokud nev Kročíte na autobusovou zastávku ve Vizovicích.

§19a Průběžné úkoly:

Úkol označený jako Průběžný plníš v časovém rozmezí uvedeném v popisu Průběžného úkolu. Plnění tedy není časově omezeno do otevření další obálky - pro Průběžný úkol neplatí §19.

§20 Průvodka:

veškeré projité body, časy příchodu na body a odchodu z bodů, důkazy o dosažení bodů, zisky a ztráty zlatých sirek, poznámky k plnění úkolů, ... zapisujete po cestě do průvodky, kterou vyfasujete na startu. Celý závod je o fair play a většina vyhodnocení probíhá právě z vašich zápisů v těchto průvodkách. Průvodky v cíli odevzdáte. Pokud neodevzdáte průvodku, budete diskvalifikováni. Pokud ji odevzdáte neúplně / chybně / nečitelně vyplněnou, pokusí se s vámi komisaři problémový text vyjasnit. Pokud se to nepodaří, bude vám při vyhodnocení započítána ta nejhorší možná varianta, kterou si komisaři vymyslí. Raději do průvodky zapisujte více, než méně.

§20a Fotodokumentace:

V popisech úkolů je někdy uvedeno, co máte vyfotit. Ale je dobré fotit i to co nemusíte. V případě nejasností, může fotka pomoci více, než nejpělivější zápis. Pokud můžete, používejte fotky s EXIF a případně i zápisem GPS lokace.

§21 O povoleném pohybu:

Pohyb je povolen pouze vlastní silou bez použití jakýchkoli pomůcek. Turistické hole jsou povoleny.

Příklad: můžete se pohybovat chůzí, během, skákáním, koulením, hopsáním, padáním ... Nesmíte použít kolo, stopování, bobování, lanovku, rogalo, skejt, MHD, taxi, koloběžku, kočárek, vozíček, ...

§22 O spolubytí

Celý team musí být po celou dobu závodu spolu. Na povinný nebo volitelný bod musí dorazit vždy celý tým současně.

§23 Komunikace:

nesmíte komunikovat s lidmi neúčastníci se závodu - krom vysvětlení že se účastníte závodu, pozdravení a požádání o vodu. Nesmíte se ptát na cestu.

§24 Pomoc:

nesmíte přijmout od nikoho žádnou pomoc - od cizích lidí, ani od jiných týmů. Výjimkou je poskytnutí neohřáté pitné čisté vody. Minerálka, voda se sirupem, nebo čaj není čistá voda!

Příklad: nikdo (mimo členy vašeho týmu) vám nesmí půjčit sirky, podržet batoh, dát jídlo, nabídnout přístřeší, nechat zahřát u ohně, dát léky, opravit batoh, dát čaj, kafe, horkou vodu, jehlu a nit, poradit cestu, říct kolik je hodin ...

§25 Spaní:

nesmíte spát pod cizí střechou - nesmíte tedy spát na verandách chat, v senících, opuštěných stodolách či jiných budovách, zastávkách, pod mostem, v turistických přístřešcích, prostě nesmíte využít ničeho, co vzniklo lidskou rukou ... přenocovat můžete za pomoci přírodních zdrojů a útvarů (jako je třeba jeskyně, chýše z pokácených větví, kterou si sami postavíte, hromada sena, kterou si sami nahromadíte, ...) a v tom co nesete s sebou (stan, celta, ...)

§26 Zákony a oheň:

Dodržujete zákony ČR včetně těch regulující pobyt a chování v přírodě. Pro účely Přežití je povoleno: vařit na vařiči můžete bez omezení. Oheň si můžete rozdělat pouze tam, kde již je použité ohniště. Oheň po sobě musíte dokonale uhasit a zalít vodou.

§27 Odpadky:

třídíte - ekologicky rozložitelné můžete zahrabat (zbytky jídla, papír a to i použitý toaletní) - ostatní donesete s sebou do cíle, nebo odložíte ve vhodné oficiální odpadové nádobě, pokud nějakou cestou potkáte.

§28 Cílová obálka:

pokud v průběhu závodu zjistíte že asi nestíháte dojít do cíle, můžete otevřít „cílovou obálku“. V té se dozvíte okamžitě místo cíle. Pokud ji otevřete, musíte jít přímo do cíle a nesmíte již plnit žádné další úkoly, ani se vám nezapočítají žádné další navštívené povinné, nebo volitelné body. Musíte stále dodržovat všechna pravidla, Pokud budete v cíli v neděli v po 48 hodinách od startu, budete hodnoceni s penálem 3000 Zlatých sirek za otevření cílové obálky.

§29 Týmový Kýbl

Pro úspěšné ztroskotání potřebuje tým jeden kýbl / kbelík / vědro. Prostě takovou tu věc, do které můžeš podojit kozu, nasypat zrní, nebo s ním zcela nekorektně umlátit domorodce. Asi takový:

<https://www.unihobby.cz/kbelik-bucket-10-l-mix>

<https://www.zbozi.cz/vyrobek/vedro-10-l-c/>

Musí mít obsah 10 litrů, být plastový, funkční (nesmí propouštět, když do něho načůráte), ideálně s uchem a mít tvar jako na přiložených odkazech.

Kbelík si nějak vtipně pojmenujte, jméno na kbelík viditelně napište a kbelík jakkoli nedestruktivně vtipně a esteticky vyzdobte. Při zdobení zkuste nezvyšovat hmotnost, kbelík bude po celou dobu ztroskotání vaším věrným průvodcem, Na startu bude kbelík vyfocen a během víkendu nezávislá odborná porota vyhodnotí krásu (50%) a vtipnost (50%) kbelíku a stanoví estetickou hodnotu kbelíku v rozmezí 0 - 500 zlatých sirek, které vám budou přičteny k zisku s Přžití.

Bez funkčního kbelíku nemůže tým startovat.

Pokud kbelík nedonesete do cíle, získáte penále 1000 ZS.

Pokud bude kbelík poškozen (bude téct), získáte podle velikosti poškození penále max. 500 ZS.

§30 Přivolání pomoci:

Pokud budete mít během závodu komplikace, můžete použít mobilní telefon (budete jej mít zalepený a zapečetěný v obálce, aby nešel použít). V takovém případě pro vás závod okamžitě končí a nebudete hodnoceni. (ale je to lepší než v noci promoknout, promrznout na kost a dostat angínu, asi).

§31 Přihláška:

přihlášku můžete přinést osobně, poslat poštou (Tomáš Křepelka, Skautská 2, Zlín), nebo poslat naskenovanou na můj email tomkrepelka@seznam.cz.

Přihláška je třeba za každého člena teamu (celkem tedy tři přihlášky za tým).

Čas přihlášení se bere jako okamžik připsání úhrady celého startovného za Váš tým na můj účet

§32 Časově progresivní startovné

Proč progresivní? Je velmi demotivující chystat Přžití pro jeden přihlášený tým a velmi nekomfortní chystat materiál pro tým přihlášený na poslední chvíli. Proto časově progresivní startovné. Zaplatíte určitou částku, tím se přihlásíte. Pokud tým odstartuje, část peněz vám vrátím. Pokud tým neodstartuje, startovné zůstává pořadateli.

§33 Startovné: prosím posílejte na účet 133 801 70 23 / 3030 (Tomáš Křepelka)

přihlášení do	startovné Kč za osobu	vráceno v případě odstartování	cena za osobu která odstartuje
29. února	150,-	100,-	50,-
31. března	200,-	100,-	100,-
30.dubna	300,-	150,-	150,-
15. května	300,-	100,-	200,-
později	300,-	0,-	300,-